

Die „dunklen Seiten der Medien“

Prof. Dr. Helmut Lukesch
Institut für Experimentelle Psychologie
Universität Regensburg

Blick auf Winnenden



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Einleitung: Die These von der Informationsgesellschaft

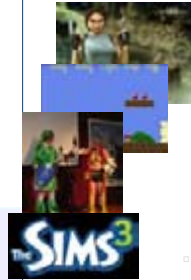


Firmen des Web 2.0

- Angeblich ist „Information“ der Rohstoff für die **Wertschöpfung** einer modernen Gesellschaft
- Reduzierte Sichtweise
- Suggestierte Wertneutralität von Information
- Statt Information → für den Menschen immer werthaltige Bedeutungen
- **Daher:** Auch eine Bewertung des Medienangebots muss legitim sein!

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ökonomische Aspekte der These von der Informationsgesellschaft – Computerspiele

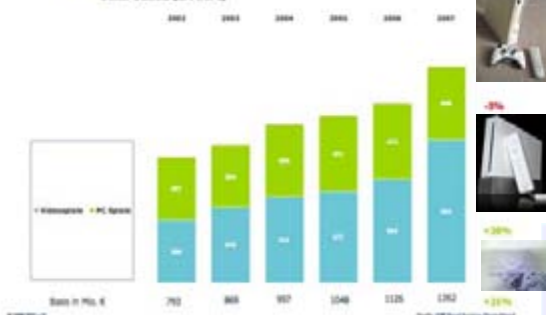


Umsatzzahlen für Spielesoftware

- 2007 wurde auf neun europäischen Kernmärkten Unterhaltungssoftware im Gesamtwert von rund 7,3 Mrd. € abgesetzt
- Großbritannien: 2,3 Mrd. €
- Frankreich: 1,6 Mrd. €
- **Deutschland: 1,4 Mrd. €**
- Spanien: 0,7 Mrd. €
- Italien: 0,6 Mrd. €
- **Umsatzhits bei den besten 10 Videospielerien: zwischen 44 und 193 Millionen verkaufter Spiele**

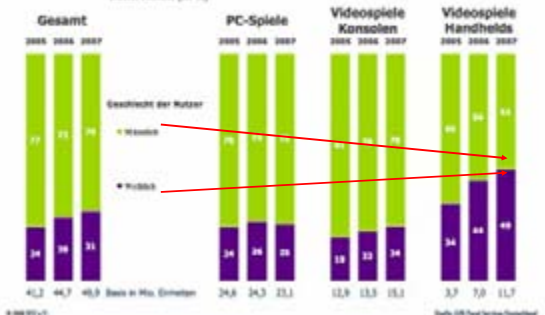
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

BIU Unterhaltungssoftware ohne Betriebssystem Allgemeine Marktentwicklung Basis: Umsatz (in Mio. €)



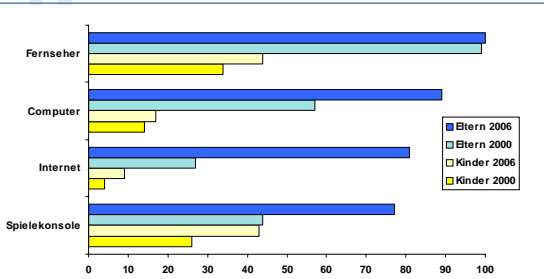
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

BIU PC-Spiele + Videospiele Entwicklung nach Plattformen Basis: Anteil (in %)



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

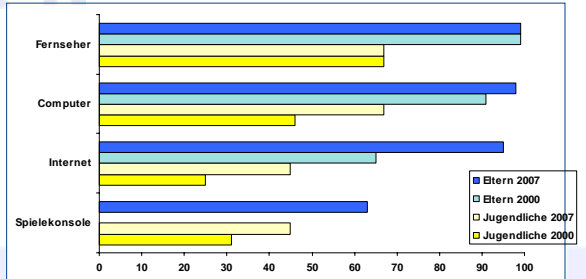
Gerätebesitz im elterlichen Haushalt und Gerätebesitz bei Kindern (KIM-Studie 2000 und 2006)



6- bis 13-jährige Kinder verfügen in hohem Ausmaß über ein eigenes Fernsehgerät (44 %), eine Spielkonsole (43 %), einen Computer (17 %) oder einen eigenen Internetanschluss (9 %).

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Gerätebesitz im elterlichen Haushalt und Gerätebesitz bei Jugendlichen (JIM-Studie 2000 und 2007)



Bei Jugendlichen (12- bis 19-Jährige) steigert sich der Eigenbesitz von Mediengeräten: 65 % verfügen über ein eigenes Fernsehgerät, 42 % über eine Spielkonsole, 60 % über einen Computer 38 % einen eigenen Internetanschluss.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

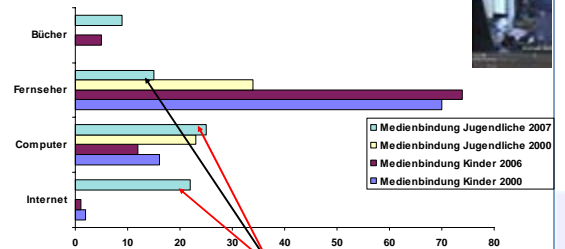
Medienbesitz und Mediennutzungen bei Kindern und Jugendlichen (KIM- und JIM-Studien)

- Haushalte mit Kindern und Jugendlichen sind fast perfekt mit Fernseher und Computern ausgestattet (besser als Haushalte ohne Kinder).
- Auch die Häufigkeit der Geräte in den Kinderzimmern ist sehr hoch; Kinder d.h. 2- bis 13-Jährige, verfügen in hohem Ausmaß über ein eigenes Fernsehgerät (42 %), eine Spielkonsole (35 %), einen Computer (12 %) oder einen eigenen Internetanschluss (7 %).



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

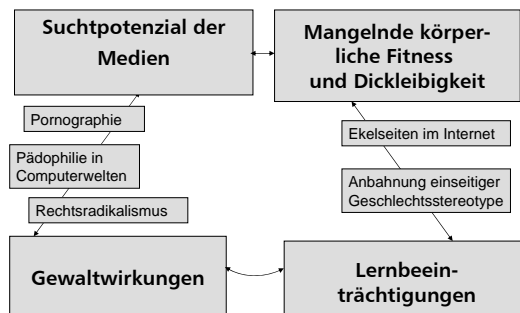
Medienbindung (Frage: „Am wenigsten verzichten kann ich auf ...“) bei Kindern und Jugendlichen (KIM- und JIM-Studie 2000 und 2006 bzw. 2007)



Deutliche Änderungen bei Jugendlichen!

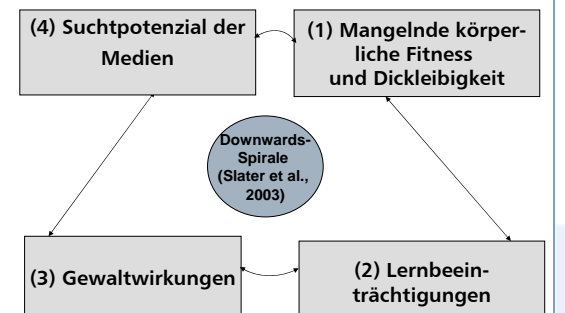
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Gesellschaftlich problematisierte Folgen des übermäßigen Medienkonsums



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Gesellschaftlich problematisierte Folgen des übermäßigen Medienkonsums



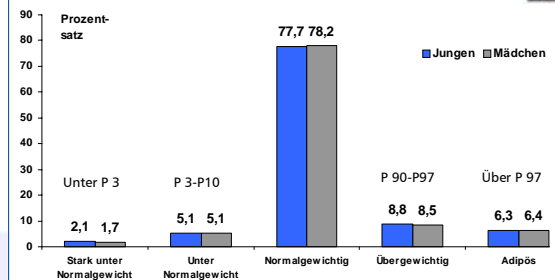
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(1) Übergewicht und körperliche Inaktivität



- Übergewicht entsteht immer dann, wenn eine positive Energiebilanz vorliegt, also
 - eine zu hohe Energieaufnahme
 - bei gleichzeitig geringer Energieabgabe.
- Eine Zunahme dieses Ungleichgewichts hat mit geänderten Lebensgewohnheiten zu tun, also mehr kalorischer Input auf der einen bei gleichzeitiger körperlicher Inaktivität auf der anderen Seite (Bünemann, 2005).

Veränderung der Gewichtsklassen in einem Sieben-Jahres-Zeitraum (nach Geschlecht, 3- bis 17-Jährige)

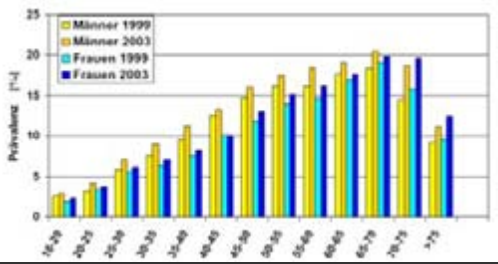


Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS), Robert-Koch-Institut, 2007, N = 14.747 (Referenzdaten für Perzentileinteilung von 2001)

Adipositasprävalenz (BMI > 30) deutscher Männer und Frauen nach Alter



Statistisches Bundesamt, 2000 und 2004, Mikrozensus 1999 und 2003, n ~380 000



(http://www.physik.upb.de/evb/materialien/vortraege/adipositas_SWV.pdf)

Korrelate und Ursachenfaktoren von Übergewicht



- Starke Abhängigkeit von Übergewicht von
 - biologisch-genetischen Risikofaktoren (elterliches Übergewicht, hohes Geburtsgewicht),
 - niedriger Sozialschichtzugehörigkeit (auch in anderen Ländern, z.B. Finnland, Dänemark) sowie
 - Migrantenstatus.
- Aber auch durch geänderte Lebensgewohnheiten
 - wenig Schlaf,
 - wenig körperliche Aktivität,
 - hoher Medienkonsum aufgrund von Fernsehen und Computer.

Medien – Vorschulkinder und Adipositas



- Bei einer Untersuchung von Vorschulkindern im Alter von einem bis zu vier Jahren fanden Dennison, Erb & Jenkins (2002) eine Erhöhung der Prävalenzrate für Übergewicht um 6 % pro Stunde Fernsehdauer.
- Wenn das Kind einen Fernseher im eigenen Zimmer stehen hatte, erhöhte sich die Übergewichtsrate um zusätzliche 31 % pro Stunde Fernsehdauer.
- Vorschulkinder mit Fernseher im eigenen Zimmer sahen 4,8 Stunden mehr fern in der Woche als Kinder ohne eigenes Fernsehgerät! → **Fazit Elternberatung!**

Medien – Kinder und Adipositas



- Anhand der im Rahmen des „Third National Health and Nutrition Examination Survey“ (NHANES III) zwischen 1988-94 erhobenen Daten analysierten Crespo, Smit, Troiano, Bartlett, Macera & Andersen (2001) den Zusammenhang zwischen der im Sitzen verbrachten Zeit, der Energieaufnahme, sportlicher Aktivität und dem Adipositasstatus amerikanischer Kinder im Alter von acht bis sechzehn Jahren.
- Die geringste Adipositasprävalenz zeigten Kinder, die eine Stunde pro Tag oder weniger fernsahen.
- Bei Kindern, die 4 oder mehr Stunden pro Tag fernsahen, wurde die höchste Prävalenz festgestellt.
- Nach Abgleich mit der Zugehörigkeit zu unterschiedlichen ethnischen Gruppen, dem Alter, dem BMI, dem Familieneinkommen und der wöchentlichen sportlichen Aktivität korrelierte die Höhe des Fernsehkonsums bei Mädchen ($r = 0,43$) stärker als bei Jungen ($r = 0,26$) mit der Energiezufuhr.

Erhöhung körperlich-sportlicher Inaktivität durch Medienkonsum



Erhöhung körperlich-sportlicher Inaktivität durch	Jungen (ORs)	Mädchen (ORs)
3-stündiger Fernsehkonsum	1,73	1,54
3- und mehrstündiger täglicher Computer- und Internetnutzung	1,95	1,70
3- und mehrstündige tägliche Spielkonsolennutzung	2,37	2,66
6- und mehrstündiger täglicher Mediennutzung	2,66	2,07

(nach Daten der KiGGS)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Erhöhung von Adipositas durch Medienkonsum



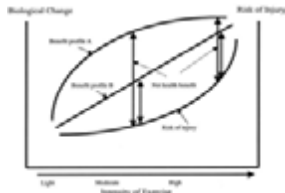
Erhöhung von Adipositas durch	Jungen (ORs)	Mädchen (ORs)
3-stündiger Fernsehkonsum	2,10	1,47
3- und mehrstündige täglicher Computer- und Internetnutzung	1,33	2,75
3- und mehrstündige tägliche Spielkonsolennutzung	0,94	1,33
6- und mehrstündige tägliche Mediennutzung	2,09	3,49

(nach Daten der KiGGS)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Positive Folgen körperlicher Aktivität

- Ausreichende körperliche Aktivität führt zu einem höheren Grad an körperlicher Fitness und senkt bestimmte körperliche und psychische Krankheitsrisiken:
 - Koronarerkrankungen,
 - Herzinfarkt,
 - Bluthochdruck,
 - Typ 2-Diabetes,
 - Fettleber
 - Osteoporose,
 - Darmkrebs,
 - Angststörungen, Depressionen.
- Zudem: Orthopädische Folgeprobleme und höheres Sterblichkeitsrisiko für Bewegungsabstinente (Pate et al., 1995; Samitz & Baron, 2002).



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Mögliche (vor-) schulische Präventionsmaßnahmen

- **Erziehung als Reparaturmaßnahme für gesellschaftliche Probleme** (<http://www.kindergesundheit-info.de/>)
- In Kindheit und Jugend werden die Weichen für das spätere Gesundheitsverhalten gestellt. Aber fitnessorientiertes Verhalten in der Kindheit ist allein noch kein Garant für die Beibehaltung im Erwachsenenalter.
- Entwicklung eines integrativen Konzepts und frühzeitige Berücksichtigung der Gesundheits-, Bewegungs-, Ernährungs- und Verbraucherbildung in Kindergärten und Schulen
Etablierung von verbindlichen Richtlinien für die systematische Gesundheits-, Bewegungs- und Ernährungsbildung in Kindergarten und Schule
- Sicherstellung eines gesundheitsförderlichen Mahlzeitenangebots in Kindertagesstätten und Ganztagschulen;
Beratungsangebote für neue Ganztagschulen

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Mögliche (vor-) schulische Präventionsmaßnahmen

- Qualifizierte Angebote zur Gesundheits-, Bewegungs- und Ernährungsbildung in Ganztageschulen (wobei bereits viele Modelle für die Integration dieser Aufgaben vorliegen, z.B. Gymnasium Karlsbad; Bundesvereinigung Prävention und Gesundheitsförderung e.V. (BVPg))
- Fachlich inhaltliche Qualifizierungsmaßnahmen der beteiligten Akteure; Schulung/Fortbildung von Multiplikatoren
- Erhöhung der Stundentafel für den Schulsport
 - Grundschule: täglich
 - Weiterführende Schulen: 3 Std./Wo.
 - Ganztageschulen: täglich (großzügige Bewegungsprogramme)
- Variantenreicher Schulsport

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Außerschulische Präventionsmaßnahmen

- Öffnen der Schulsportanlagen auch nachmittags
- Bessere Sicherheit der Umgebung: Gehwege, Radwege, Schulweg → Förderung der Alltagsbewegung (Radfahren ...)
- Mehr Platz für Bewegung und Sport bei der Städteplanung (gerade auch für Problemgruppen: Migrantenkinder, Mädchen mit Migrationshintergrund ...)
- Schaffen von Spiel-, Bolz- und Sportplätzen
- Auch: Verständnis fördern für „laute“ Sportausübung und Kinderspiele!

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

(2) Lernbeeinträchtigungen

Lassen sich Lernbeeinträchtigungen durch Medien nachweisen?

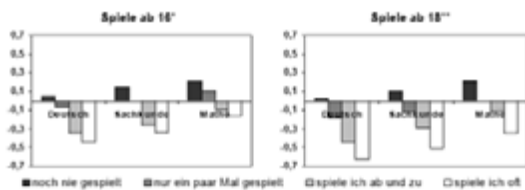
1. Fernsehen – Reduktion sprachlicher und schriftsprachlicher Kompetenzen
2. Doppeltätigkeiten (Multitaskingaufgaben)
3. Zeitlicher Verdrängungseffekt
4. Emotionale Wirkungen

Fernsehen und Lernbeeinträchtigungen

- Für Deutschland ist ein deskriptiver Befund sehr deutlich (Möble et al., 2006, S. 12 f), die Schulnoten sind bedeutend schlechter,
 - wenn Kinder einen eigenen Fernseher in ihrem Zimmer haben,
 - wenn sie lange fernsehen,
 - wenn sie Vielspieler von Computerspielen sind oder
 - wenn sie Spiele spielen, die erst ab 16 oder 18 freigegeben sind.

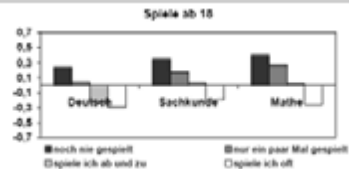
Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums (Pfeiffer, Möble, Kleimann & Rehbein, 2007)

Abweichungen der Schulnoten von Jungen zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Häufigkeit des Spielens verbotener Spiele (Abweichung nach unten bedeutet **schlechtere** Leistung; *N = 2.410; **N = 2.235)



Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums (Pfeiffer, Möble, Kleimann & Rehbein, 2007)

Abweichungen der Schulnoten zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Häufigkeit des Spielens verbotener Spiele für einheimische deutsche Jungen aus **Familien mit mittlerer und höherer Bildung, gutem Familienklima und gewaltfreier Erziehung**

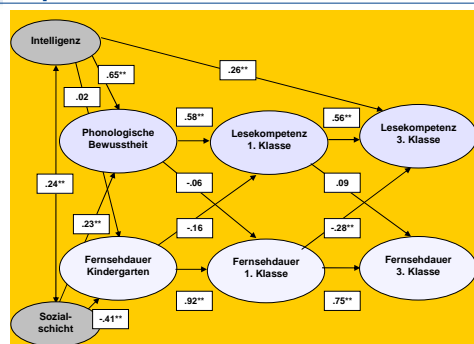


Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums (Pfeiffer, Möble, Kleimann & Rehbein, 2007)

- All dies lässt sich auch in einem pfadanalytischen Modell abbilden, d. h. unter Berücksichtigung konkurrierender Bedingungsvariablen.



Strukturgleichungsmodell zur Analyse kausaler Beziehungen zwischen Fernsehdauer und Lesekompetenz (Ennemoser, 2003, S. 203)



Ergebnisse aus der Lesestudie von Ennemoser (2003)



- Bereits vorschulisch bilden sich **äußerst stabile Konsummuster** in Bezug auf das Fernsehen aus.
- Die **soziale Schichtzugehörigkeit** spielt eine große Rolle, u. zw. in Bezug auf
 - den Fernsehkonsum (höherer Konsum in niedriger Sozialschicht) und
 - die phonologische Bewusstheit als eine Vorläuferkompetenz für das Lesen.
- Übermäßiger Medien- (= Fernseh-) Konsum in der Vorschulzeit **reduziert die schriftsprachlichen Kompetenzen**, die in der Schule erworben werden müssen.
- Und: Ausgedehnter Fernsehkonsum korreliert ebenso mit dem Gewaltmedienkonsum und den bekannten Wirkungen: „**Scary people use scary media**“ (Huesman, 2003).

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Lernbeeinträchtigung durch Doppeltätigkeiten

- Ein weiteres bedenkenswertes Resultat enthält die JIM-Studie (2006, S. 26): Hier wird berichtet, dass Jugendliche, die beim Fernsehen auch noch andere Dinge tun (56 % täglich oder mehrmals in der Woche), zu 42 % angeben, daneben zu lernen (Mädchen 49 %, Jungen 33 %). Damit wird die **Effizienz von Lernanstrengungen bedeutsam reduziert**.
- Bei Doppelaufgaben kommt es zu einer Leistungseinbuße (Koch, 2008), der auf einen Verarbeitungseingpass im Arbeitsspeicher zurückzuführen ist (Modell der flexiblen Ressourcenallokation bei begrenzten Ressourcen; Kahnemann, 1973).

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Zeitliche Verdrängungseffekte

- Ausgedehnter Medienkonsum bedeutet auch, dass **weniger Zeit für Lesen, Hausaufgaben machen, sportliche oder andere kreative Betätigungen** zur Verfügung (Gentile et al., 2004) steht.
- Damit können Kinder und Jugendliche wichtige Lernerfahrungen nur in reduzierter Weise machen und soziale Kompetenzen nur beschränkt einüben.
- Beispielsweise hängt eine aktive Sportausübung wieder mit höherer Leistungsfähigkeit (auch in der Schule) zusammen ...

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

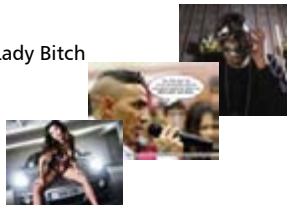
Emotionale Verdrängungs- und Gedächtniseffekte

- Der Gewaltkonsum über Fernsehen oder Computerspiele bewirkt **emotionale Erregung** (erhöhter Herzschlag, Blutdruck, Adrenalin-, Cortisol- und Noradrenalinausschüttungen).
- Damit wird die für das Lernen wichtige **Konsolidierung von Gedächtnisinhalten** beeinträchtigt und Lernen verhindert. Einfacher gesagt: Das Anschauen eines Gewaltmediums bzw. das Spielen eines hoch erregenden Computerspiels löscht die Gedächtnisinhalte, die in der Schule an die Kinder und Jugendlichen herangetragen werden (Möble et al., 2006).
- Schlafstörungen treten zudem bei intensivem Konsum von Gewalt- und Horrorfilmen auf, Tiefschlaf ist aber für die Konsolidierung von Gedächtnisinhalten wesentlich.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(3) Gewaltwirkungen

- Film, Fernsehen, Video
- Computer- und Internetspiele
- Musik (Sido, Bushido, Lady Bitch Ray ...)
- ... u. v. a. m.



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Beispiel: Grand Theft Auto IV



- Der Name ist dem US-amerikanischen Straftatbestand **Schwerer Kraftfahrzeugdiebstahl** („grand theft auto“) entlehnt.
- Entwicklungskosten von GTA IV angeblich 100 Mio. \$.
- Am ersten Tag sind 3,6 Millionen Exemplare des Spiels verkauft worden.
- Innerhalb einer Woche erzielte GTA IV einen Umsatz von mehr als 324 Mio. €.
- Bis Mai 2008 sind 8,5 Millionen Spiele verkauft worden (5,45 → Xbox 360, PS3)
- **Worum geht es? „In der Intimsphäre des eigenen Wohnzimmers darf jeder auf sämtliche gesellschaftlichen Normen scheißen. Im Spiel geht es um die individuelle Freiheit, alles zu tun, was man tun will.“**
<http://www.dataloo.de/tag/gta-4>

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

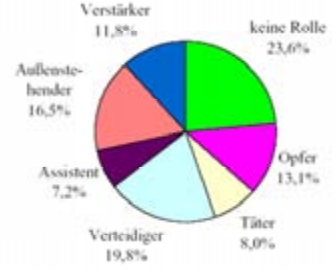
Permanente Verharmlosungen durch die Medienindustrie, aber auch in Wikipedia

- Wikipedia: „In den 1960er Jahren wurde in Feldstudien ein Zusammenhang zwischen Fernsehgewalt und aggressivem Verhalten festgestellt. Aus einem Zusammenhang lässt sich allerdings noch kein kausaler (ursächlicher) Schluss ziehen. ... Allerdings lässt sich nicht der Schluss ziehen, dass das Schauen von Gewalt im Fernsehen aggressives Verhalten verursacht.“
http://de.wikipedia.org/wiki/Darstellung_von_Gewalt_in_Medien
- Ähnlich SZ vom 26.04.2008: „Die Freiheit, durch fremde Welten zu surfen“. Das Videospiel „Grand Theft Auto IV“ gilt als Sensation, weil es die Grenzen seines Genres überwindet ... „Für Medien-Moralisten und Anhänger von kausalistischen Medienwirkungstheorien stellt die GTA-Reihe eine Provokation dar ... Auch wenn nicht geklärt ist, ob Videospiel-Gewalt nun Aggressionssteigerung führt, oder eher einen Katharsis-Effekt besitzt ...“

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Mobbing-Studie (Hausmann, 2006)

N = 237
Realschüler aus 5.
bis 7. Jahrgangs-
stufen; Bayern
2005/06



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Bully-Status und Medienkonsum

- Täter (= Bullys) geben die den **höchsten Konsum an Gewaltfilmen an** ($p \approx 0,5$).
- Die Pro-Bullying-Gruppe unterscheidet sich signifikant von den Anti-Bullying-Gruppe in der **Präferenz für Ü-16 Gewaltfilme** ($p = .02$).
- Spieldauer** von Computerspielen ($p = .05$)
 - Antibully-Gruppe 8,0 Stunden pro Woche,
 - Pro-Bully-Gruppe 12,8,
 - Schüler in einer Täterrolle (17,7 Std.).
- Die Bullys weisen den höchsten Anteil an **Spiele, die nur über 16 Jahre** zugelassen sind, auf – die Verteidiger den geringsten.
- Es sind signifikante Unterschiede zwischen der Pro- und der Antibully-Gruppe hinsichtlich der **Präferenz der Computerspiele über 16** vorhanden.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

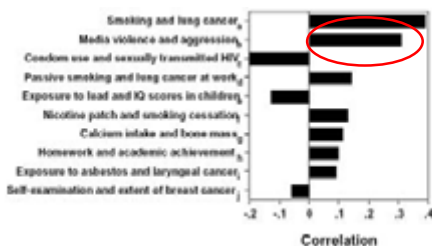
Gesamteffekte des Konsums gewalthaltiger Fernsehsendungen, Filme, Videos



- Metaanalysen**
- Hearold (1986): Der Gesamteffekt zwischen Fernsehgewalt und Aggressivität (z-Werte) beträgt .30.
- Wood, Wang & Chachere (1991): Zusammenhang (Distanzmaß) $d = .27$ bzw. .40.
- Paik & Comstock (1994): Gesamteffekt $r = .32$ bzw. $d = .65$.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Sind die Medienwirkungen klein? Effektgrößen aus anderen Metaanalysen



Bushman & Anderson (2001, S. 481)

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Effektgrößen über weitere Einflüsse auf Aggressivität (Wood et al., 1991)

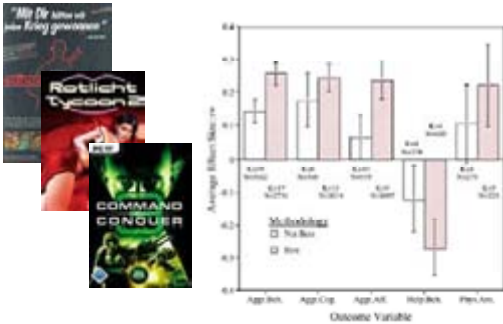


- Aggressivität und Geschlecht: .22 - .44
- Aggressivität und Sozialschicht: .18 - .34
- Aggressivität und Alkoholkonsum: .25 - .61
- Aggressivität und gewalthaltiger Medienkonsum: .27 - .40



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Metaanalysen zu Effekten gewalthaltiger Computerspiele (Anderson, 2004)



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

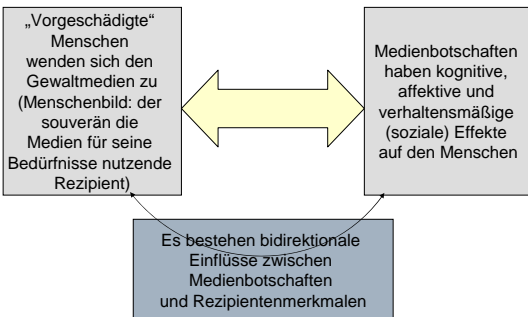
Gewaltwirkungen Computerspiele – Rückblick



- Je aktueller die Studie, desto deutlicher die Effekte.
- Je blutrünstiger die Darstellung, desto stärkere Wirkung.
- Wirkungen sind nicht auf Kinder und Jugendliche beschränkt, sondern treten auch bei Erwachsenen auf, d.h. gewalthaltige Spiele können nicht nur als **jugendbeeinträchtigend**, sondern als **sozial schädlich** gelten.
- Wirkunterschiede nach dem Geschlecht traten in den Metaanalysen nicht auf, obwohl in Einzelstudien solche vorhanden waren.
- Und:** Die Größe der Wirkung ist keineswegs trivial; Anderson (2004, S. 120) meint sogar, sie sei alarmierend.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Wirkpfade: Medienselektions- oder Medienwirkungshypothese?



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Aktuelle Längsschnittstudien über Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele

- Medienselektionshypothese** wurde von Kristen (2005) und Oppl (2006) bestätigt.
- Bestätigende Befunde für die **Medienwirkungshypothese** stammen von Hopf et al. (2008), Krahé et al. (2006) oder Gentile et al. (2004).
- Diese (partiell gesicherten) **bidirektionalen Beziehungen** können letztendlich mit einem „**Downward spiral model**“ (also als ein quasi abwärtsgerichteter Teufelskreis) beschrieben werden (Slater et al., 2003).

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Mögliche Wirkmodelle

Achtung! Der Strohmänn – die sog. „Imitationsthese“

Gewalt-Medienkonsum



Gewalttätigkeit (aggressive bzw. kriminelle Handlung)

Diese „monkey sees – monkey does“-Theorie entspricht nicht dem Stand der Diskussion!

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Eine böse Kinder-Überraschung
Pasquale (3) springt nach Reklame-Spot ins Fernsehen

Aber →

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Bedingungen für Aggressivität bzw. Gewalttätigkeit nach Dave Grossman

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Sind denn immer nur die Medien schuld?

- Mit den Studien zu den klaren Auswirkungen von Mediengewalt auf die Rezipienten wird nicht behauptet, dass es nicht auch andere Bedingungen für die Entstehung von Gewaltbereitschaft und gewalttätigem Verhalten gebe. Das wäre genauso, wenn man die These aufstellen wollte, die Zunahme von Lungenkrebs sei allein und ausschließlich auf das Rauchen zurückzuführen und nur durch Maßnahmen zur Reduktion des Rauchens und durch Maßnahmen zum Schutz der Nichtraucher zu bekämpfen.
- Um im Bild zu bleiben: Natürlich gibt es auch Schadstoffe, die durch die Industrie, die Haushalte oder durch komplexe Rückwirkungen der Veränderung der Natur auf den Menschen zustande kommen. Aber wenn man Möglichkeiten zur Verbesserung der Lebensverhältnisse auslotet, macht es wenig Sinn, eine Bedingungsgruppe außer Acht zu lassen und hilflos auf andere – vielleicht sogar nicht beeinflussbare – Bedingungen zu schauen.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Warum werden Ergebnisse der Medienwirkungsforschung nicht anerkannt?

- Unwissenheit, Abschottung und Relativierung gegenüber internationalen Befunden
- Macht der Medienmacher und der mit ihnen verbundenen Journalisten (Abwiegelungstaktiken und Berufung auf hochrangige Menschenrechte: Kunst- und Meinungsfreiheit ...)
- Gering ausgeprägtes Risikobewusstsein
- Third-Person-Effekt

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(4) Computer und Internetsucht

Internetsucht in den Medien

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Internetsucht – Subtypen (Young, 1996)

- Computerabhängigkeit:** Computerspiele, Programmieren (hauptsächlich bei Männern, Kindern und Teenagern)
- Abhängigkeit von virtuellen Gemeinschaften/Freundschaften:** Freunde in Online-Chats, Newsgruppen, Cyberaffäre
- Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten:** Online-Spielen, Online-Wetten, Online-Auktionen, Online-Handeln (Kaufen und Verkaufen)
- Cybersexabhängigkeit:** Chat-Räume für Erwachsene, Sex und Erotik
- Information Overload bzw. Dataholics, Infojunkies:** Informationssucht, Information als Droge, Datenbanksysteme, Echtzeit-On-Time-Up-to-Date-Informationssysteme

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(1) Computer(spiel)abhängigkeit – MMORPG (= Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(1a) Was ist World of Warcraft (WoW)?

- ❑ WoW ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).
- ❑ Computer-Rollenspielgenre, ausschließlich über das Internet spielbar.
- ❑ Es können gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine persistente, virtuelle Welt bevölkern.
- ❑ Die Spiele legen einen hohen Schwerpunkt auf die Interaktion zwischen den Spielern und Spielgruppen (Gilden).
- ❑ Rollen für Männer (Krieger ...) und Frauen (Elfen, Heilerinnen).
- ❑ Die Kosten für Wartung und Betrieb der Server sowie für neue Entwicklungen werden an die Kunden durch monatliche Gebühren weitergegeben. Diese variieren meist nach Laufzeit des Abonnements zwischen 10-15 € im Monat.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

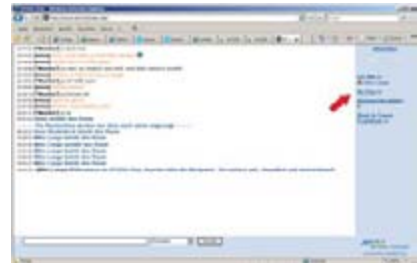
(1b) Was ist World of Warcraft?

- ❑ World of Warcraft ist Anfang 2005 erschienen und sehr erfolgreiches MMORPG von Blizzard Entertainment.
- ❑ Binnen fünf Wochen wurde es alleine in Deutschland 200.000-mal verkauft.
- ❑ Im Juli verzeichnete es weltweit seinen 3.500.000. Spieler und wurde damit zum erfolgreichsten MMORPG aller Zeiten gekürt.
- ❑ Im Dezember 2005 hat dieses Spiel die Fünf-Millionen-Marke überschritten,
- ❑ Ende 2006 waren bereits sieben Millionen Spieler registriert.
- ❑ Im Juli 2007 besaß WoW neun Millionen Spieler,
- ❑ Anfang 2008 konnte Blizzard **zehn Millionen** Abonnenten vermelden.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(2) Abhängigkeit von virtuellen Freundschaften – Chat

- ❑ Elektronische Kommunikation zwischen Personen in Echtzeit, meist über das Internet und nicht unter bürgerlichem Namen sondern unter einem Pseudonym (Nickname)



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Beispiel



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(3) Zwanghafte Nutzung von Netzinhalten – Ebay

1. Do you need to bid with increasing amounts of money in order to achieve the desired excitement?
2. Are you preoccupied with auction houses (thinking about being online when offline, anticipating your next online session)?
3. Have you lied to friends and family members to conceal extent of your online bidding?
4. Do you feel restless or irritable when attempting to cut down or stop online bidding?
5. Have you made repeated unsuccessful efforts to control, cut back, or stop online bidding?
6. Do you use auction houses as a way of escaping from problems or relieve feelings of helplessness, guilt, anxiety, or depression?
7. Have you jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of online bidding?
8. Have you committed illegal acts such as forgery, fraud, theft or embezzlement to finance online activities?



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

(4) Cybersexabhängigkeit

Merkmale von Internetpornographie

- **Niedrige Zugangsschwelle:** leicht zugänglich (zu Hause, jederzeit), kostengünstig, anonym
- **Mannigfaltigkeit des pornographischen Materials:** Fotos, Filme, Texte, Messagesysteme, Chats (zu zweit oder mit mehreren Personen), audiovisuelle Kommunikation (Mikrofon, Webcams), in Zukunft eventuell auch Übertragung anderer Sinnesqualitäten
- **Grenzenloser Markt:** ständig neues Material
- **Verschwimmen der Grenzen zwischen Konsument, Produzent und Anbieter**

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

(4) Cybersexabhängigkeit

Merkmale von Internetpornographie

- **Deviantere, gewalttätigere Pornographie**
- **Interaktive Kommunikation** mit gegenseitiger Beeinflussung von Fantasien bzw. realem Verhalten, zeitversetzt und synchron
- **Raum zum Experimentieren** zwischen Fantasie und realem Verhalten
- **Virtuelle Identitäten**
- **Erleichtert suchtartigen Konsum und Produktion**
- **Leichte, unbegrenzte Vernetzung:** anonyme Kontaktabbahnung
- **Niedriges Risiko** bezüglich Entdeckung illegaler Aktivitäten

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

(4) Cybersexabhängigkeit

Varianten der Internetpornographie

- (1) **Pathologisches Sammeln von Pics**
- (2) **Direkte Selbstbefriedigung**
Suche nach einer Möglichkeit, sich durch Internet-Gespräche unter vier Augen (Telegramm-Funktion, Instant Message) mit einem Gesprächspartner aufzuheizen
- (3) **Machtausübung**
 - man „spielt“ mit dem anderen Geschlecht und lotet die moralischen Grenzen seines Gegenübers aus
 - per E-Mail werden verschiedene Wünsche geäußert, später auch in Befehlsform formuliert
 - der Empfänger solcher sexuellen Aufforderungen berichtet anschließend, ob und wie er den Aufforderungen Folge geleistet hat

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

(5) Information Overload – z.B. Wikipedia



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Studien zur Verbreitung von Computer- bzw. Internetsucht

Studie	Altersgruppe	N	Anteil abhängiger oder gefährdeter Personen
Quant & Wimmer (2008)	14-64 Jahre (Online-Spieler)	793	5 %
Wölfling, Thalemann & Grüsser (2007)	8. Schulstufe (aM = 14,19 Jahre)	221	6,3 %
Grüsser et al. (2005)	6. Schulstufe (aM = 11,8 Jahre) Berlin	323	9,3 %
Egger & Rautenberg (1996)	aM = 31 Jahre Schweiz	454	11 % (Selbsteinschätzung)
Zimmerl, Panosch & Masser (1998)	74 % jünger als 30 Jahre Österreich	473	12 % haben die diagnostischen Kernfragen bejaht, von denen bezeichnen sich 41 % als süchtig = 3,4 %
Eidenbenz (1998)	Online-Befragung Schweiz	565	2,3% sind süchtig und 3,7% gefährdet

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Definition – Suchtkriterien als Grundlage der Diagnostik (ICD-10)

1. Starkes Verlangen
2. Toleranzerhöhung
3. Entzugssymptome
4. Kontrollverlust
5. Einengung des Verhaltensraums
6. Akzeptanz negativer Auswirkungen

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Internetsucht-Skala (Jerusalem & Hahn)

Kontrollverlust

1. Ich verbringe oft mehr Zeit im Internet, als ich mir vorgenommen habe.
2. Ich habe schon häufiger vergeblich versucht, meine Zeit im Internet zu reduzieren.
3. Ich gebe mehr Geld für das Internet aus, als ich mir eigentlich leisten kann.
4. Beim Internet-Surfen ertappe ich mich häufig dabei, dass ich sage: Nur noch ein paar Minuten, und dann kann ich doch nicht aufhören.

Internetsucht-Skala (Jerusalem & Hahn)

Entzugserscheinungen

1. Meine Gedanken kreisen ständig um das Internet, auch wenn ich gar nicht im Netz bin.
2. Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht das Internet nutze, gedanklich sehr viel mit dem Internet.
3. Wenn ich nicht im Internet sein kann, bin ich gereizt und unzufrieden.
4. Wenn ich längere Zeit nicht im Internet bin, werde ich unruhig und nervös.

Internetsucht-Skala (Jerusalem & Hahn)

Toleranzentwicklung

1. Mittlerweile verbringe ich mehr Zeit im Internet als zu Beginn meiner Online-Aktivitäten.
2. Die Zeit, die ich im Internet verbringe, hat sich im Vergleich zur Anfangszeit ständig erhöht.
3. Mein Verlangen danach, mehr Zeit im Internet zu verbringen, hat sich im Vergleich zu früher ständig erhöht.
4. Mein Alltag wird zunehmend stärker durch Internet-Aktivitäten bestimmt.

Internetsucht-Skala (Jerusalem & Hahn)

Negative Konsequenzen: soziale Beziehungen

1. Mir wichtige Menschen sagen, dass ich mich zu meinen Ungunsten verändert habe, seitdem ich das Netz nutze.
2. Mir wichtige Menschen beschwerten sich, dass ich zu viel Zeit im Netz verbringe.
3. Seitdem ich das Internet nutze, haben sich einige Freunde von mir zurückgezogen.
4. Seitdem ich die Online-Welt entdeckt habe, unternehme ich weniger mit anderen.

Internetsucht-Skala (Jerusalem & Hahn)

Negative Konsequenzen: Arbeit/Leistung

1. Meine Leistungen in der Schule/im Beruf leiden unter meiner Internet-Nutzung.
2. Ich bin so häufig und intensiv mit dem Internet beschäftigt, dass ich manchmal Probleme mit meinem Arbeitgeber oder in der Schule bekomme.
3. Ich vernachlässige oft meine Pflichten, um mehr Zeit im Internet verbringen zu können.
4. Wegen des Internets verpasse ich manchmal wichtige Termine/Verabredungen.

Auswertungshinweis

- **Antwortalternativen**
 - 1 = „trifft nicht zu“,
 - 2 = „trifft kaum zu“,
 - 3 = „trifft eher zu“
 - 4 = „trifft genau zu“
- **Gesamtsuchtscore (maximal 80 Punkte)**
 - „internetsüchtig“ Skalenwert einer Person > 59,
 - „internetsuchtgefährdet“ Summenwert zwischen 50 und 59 ist
- **Gemittelte Itemwerte**
 - größer 3.0 = „internetsüchtig“
 - zwischen 2.5 und 3.0 = „gefährdet“
 - unter 2.5 = „unauffällig“

Ergebnisse der Studie – Hahn & Jerusalem

Zeit: Anfang Juli bis Ende September 1999

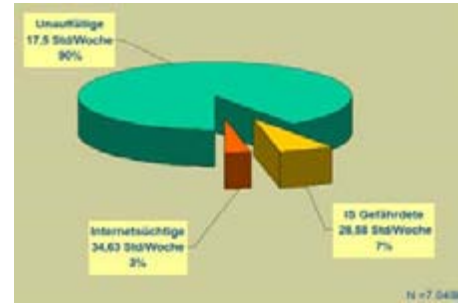
Stichprobe: 8 266 Personen, 85.8% aus der BRD, per Aufruf in Tageszeitungen und Magazinen sowie im Rahmen von Radio- und TV-Interviews

Art: internetbasierten Online-Befragung mit 20 Items

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ergebnisse – Hahn & Jerusalem

Prävalenz der Internetsucht und Internetnutzung in Stunden pro Woche



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ergebnisse – Hahn & Jerusalem

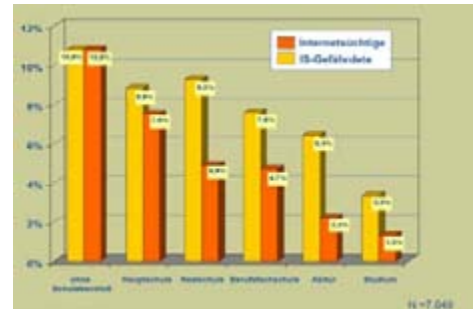
Internetsucht nach Alter und Geschlecht



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ergebnisse – Hahn & Jerusalem

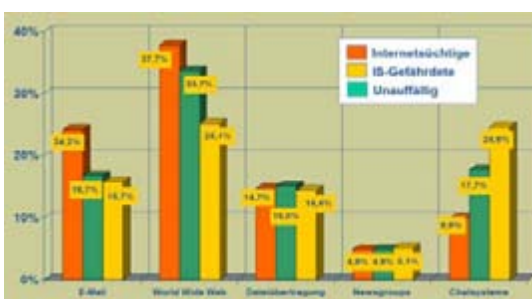
Schulbildung und Internetsucht



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ergebnisse – Hahn & Jerusalem

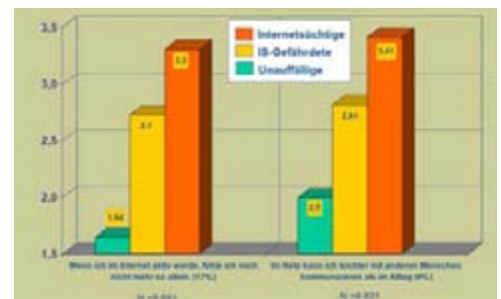
Nutzung verschiedener Internetanwendungen



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

Ursache / Korrelate von Internetsucht – Persönlichkeitsmerkmale

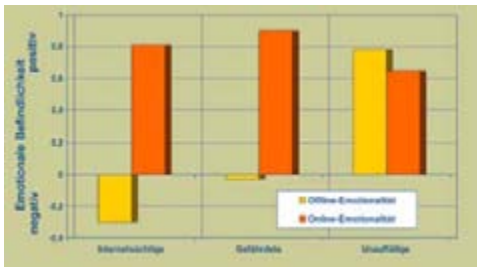
Geringes Selbstwertgefühl, geringe soziale Involviertheit und Einsamkeitserleben



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Lukesch

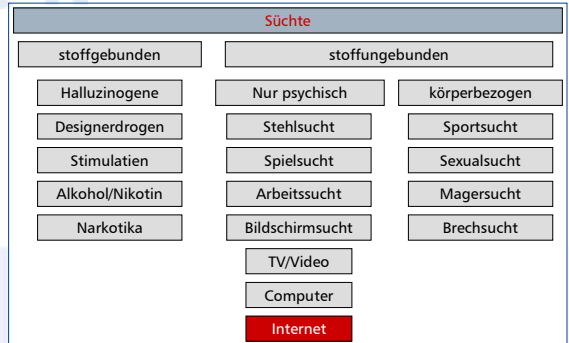
Ursache / Korrelate von Internetsucht – Persönlichkeitsmerkmale

Emotionale Befindlichkeit: Online versus Offline (N = 1397)



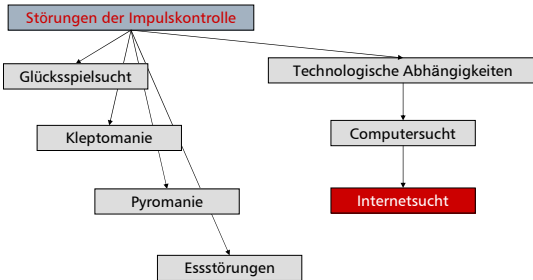
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Pathologische Internetnutzung als nicht-stoffliche Abhängigkeit



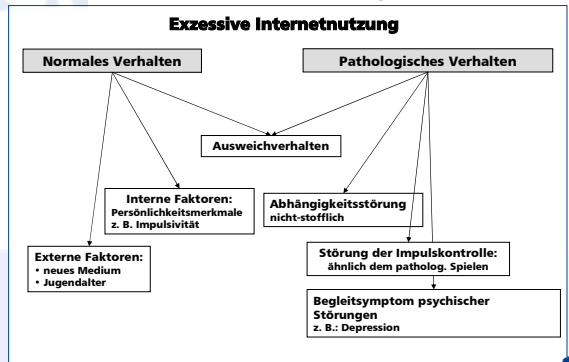
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Pathologische Internetnutzung als Störung der Impulskontrolle



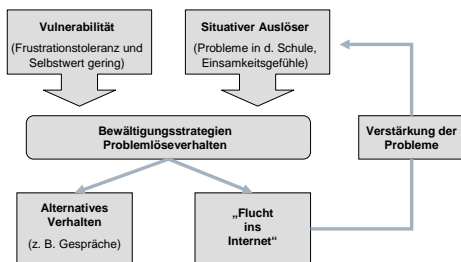
Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Definitions- und Einordnungsversuch



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Ursachen – Ausdruck eines anderen bestehenden Problems



Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Zusammenfassung – Sucht

- Die Prävalenzrate der Internetabhängigkeit beträgt für die BRD etwa 3 Prozent. Das wären hochgerechnet 730.000 Internetnutzer in der BRD (24,2 Mio. Nutzer im Januar 2001).
- Internetsüchtige verbringen im Durchschnitt 35 Stunden pro Woche im Internet.
- Etwa 50 Prozent der Betroffenen sind auch noch nach 1 3/4 Jahren internetabhängig, wobei Frauen und jüngeren Internetnutzern der „Ausstieg“ leichter gelingt.
- Eine Sozialschichtkomponente ist deutlich.
- Internetabhängigkeit betrifft insbesondere Jugendliche und Heranwachsende.
- Mit zunehmendem Alter sind Frauen deutlich häufiger betroffen als Männer.
- Risikofaktoren der Internetsucht könnten eine geringe internetbezogene Selbstwirksamkeit (Regulationskompetenz), hohe Erwartung positiver sozialer Konsequenzen sowie erhöhte Impulsivität (mangelnde Impulskontrolle) sein.

Lehrstuhl für Psychologie – Prof. Dr. Helmut Luesch

Schlussgedanken

Haben Kinder und Jugendliche ein Anrecht auf einen Schutz vor Medienangeboten?



- Freiheit ist ein kostbares Gut (z.B. Zensurverbot, zugleich aber Recht auf Jugendschutz), die angedeuteten Kosten der Freiheit sind immens.
- Motto der Medienmacher: „Gewinne privatisieren, Verluste sozialisieren!“
- Das Geschäft der Erziehung / Therapie wird immer ein Geschäft des Sisyphus bleiben, zwar nicht sinnlos, aber ohne ein natürliches Ende.

Haben Kinder und Jugendliche ein Anrecht auf einen Schutz vor Medieninhalten?



- UN-Kinderrechtskonvention
- oder
- grenzenlose Gewinnmaximierung?
- und
- Kaskade der Medienverwahrlosung?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

**Ende –
End – Fin – Fine**